

“Negros mágicos” e a evolução da representação de negritudes em *Jojo’s Bizarre Adventure*¹

“Magical negroes” and the evolution of black representation in *Jojo’s Bizarre Adventure*

Anna Luiza Diniz Felipe²

Centro Universitário Fundação de Ensino Octávio Bastos

Michele Delbon Silva³

Universidade Federal de São Carlos



10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e218613

Resumo

Examina a representação de personagens negros em *Jojo's Bizarre Adventure*, destacando como a série aborda questões de identidade negra e diversidade, ainda que de maneira problemática, na cultura japonesa. Discute a importância da representatividade e exploram as implicações sociais e culturais dessa representação, focando em personagens como Muhammad Avdol e padre Pucci para questionar estereótipos raciais.

Palavras-chave: *Jojo’s Bizarre Adventure* (Título). Negritudes. Identidade negra. Mangá.

Abstract

It examines the representation of black characters in *Jojo's Bizarre Adventure*, highlighting how the series addresses issues of black identity and diversity in Japanese culture, albeit in a problematic way. It discusses the importance of representation and explore the social and cultural implications of this representation, focusing on characters such as Muhammad Avdol and Father Pucci to question racial stereotypes.

¹ Apresentado na Seção Temática 1 - “Quadrinhos, História e Sociedade”, modalidade remota, em 22 ago. 2023. Apresentação disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=D5HS4XpTKNI&t=4993s>. Acesso em: 06 mar. 2024.

² Pós-graduada em Língua Portuguesa e licenciada em Letras Português-Inglês pelo Centro Universitário Fundação de Ensino Octávio Bastos (UNIFEOB - São João da Boa Vista), e graduada em Tecnologia de Biocombustíveis pelo Instituto Federal de São Paulo (IFSP – Matão), onde atuou em pesquisas em bioquímica e microbiologia. Como pesquisadora independente, estuda narrativas em diversas mídias e dedica-se à pesquisa do uso das histórias em quadrinhos e mangás em sala de aula como recurso para ensino de ciências da natureza, línguas e cultura. Email: annadiniz@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5668-8698>.

³ Michele Delbon Silva é mestre em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), possui licenciatura em Letras – Português- Inglês e bacharelado em Propaganda e Marketing. A pesquisa que deu origem à sua dissertação de mestrado se debruça sobre os gêneros de quadrinhos japoneses - os mangás - e como eles se relacionam com o gênero enquanto identidade social. E-mail: micheledelbon@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0002-3994-2500>

Keywords: *Jojo's Bizarre Adventure* (Title). Blackness. Black identity. Manga.

Introdução

Jojo's Bizarre Adventure é um popular mangá criado por Hirohiko Araki (2020; 2022), publicado pela primeira vez em 1987. A série acompanha a saga da família Joestar, começando com Jonathan Joestar em 1880 e continuando com seus descendentes, envolvidos em batalhas sobrenaturais contra inimigos com habilidades únicas. A série é conhecida por sua narrativa extravagante, personagens carismáticos, estética exagerada e lutas emocionantes.

Dois personagens negros notáveis na série são Muhammad Avdol, um aliado do protagonista Jotaro Kujo no arco "Stardust Crusaders" (2020), e o padre Enrico Pucci, o antagonista principal na sexta parte, *Stone Ocean*. Avdol é retratado como um personagem confiável e sábio, enquanto Pucci é mostrado como calmo, racional e manipulador, com um papel importante na criação do conceito de "stands" na série e uma motivação relacionada a DIO, que é um elemento unificador em várias partes da história.

1 - Mangás e representações negras

Desde quando *Stardust Crusaders* foi publicado pela primeira vez, em 1989, o Movimento Negro no mundo intensificou suas ações e a questão da negritude e ações afirmativas tornaram-se pautas na cultura mundial, questionando a maneira como era representado o negro. Ainda que o racismo estrutural esteja presente na sociedade, a forma com que as mídias retratam personagens negros foi se adequando ao longo do tempo e podemos ver uma significativa mudança na representação dos personagens de Araki, desde Avdol até Pucci.

Ainda que para nós os personagens típicos dos mangás populares pareçam brancos no geral, é importante frisar que para o público japonês, seus personagens não seriam "brancos", seriam "*mukokuseki*", "sem estado" ou "sem nacionalidade" (Galbraith, 2009). Este conceito pode ser aplicado tanto quando personagens de uma mesma raça são completamente diferentes, como quando personagens de raças diferentes parecem essencialmente iguais. Desta maneira, autores de mangás estariam se apropriando de características de um

“outro” exótico para o design de personagens, seja este design diferente para os próprios interesses na trama ou para fins de marketing.

Ainda assim, como a maioria dos personagens em *Jojo's Bizarre Adventure* – e nos animês e mangás de maneira geral – segundo Silva (2021), especula-se que a difusão de personagens com características físicas não encontradas naturalmente entre a população nativa japonesa, tais como cabelos e olhos claros, sugere que tais características são consideradas elegantes, desejáveis e interessantes, enquanto características de pessoas negras parecem não possuir a mesma atratividade. Quando raramente se encontra um personagem negro nessas mídias, é perceptível o esforço envolvido para identificá-lo como negro ou moreno, tal qual os nativos do sul do Japão, a exemplo a ilha de Okinawa, ou ainda, no caso das mulheres, como uma seguidora da moda *ganguro*, estilo em que suas adeptas fazem bronzeamento artificial para exibirem uma pele bem morena, porém com cabelos lisos e louros.

Os nomes também acabam sendo um impedimento de identificação, uma vez que personagens de peles negras possuem em maioria nomes japoneses (Silva, 2021), não que este fator sozinho seja um impedimento para a identificação, mas juntamente a uma falta de características fenotípicas negras, dificultam a identificação deste personagem como negro ou nativo do sul do Japão, por exemplo.

Tomando como exemplo a recente personagem nipo-brasileira Anna Aveiro, da animação *Na-nare Hana-nare* (2024) do estúdio P.A.Works, notamos o empenho dos criadores para que sua nacionalidade seja facilmente notada: Anna usa um moletom nas cores do Brasil, apresenta-se como filha de um casal de mãe brasileira e pai japonês, a voz de seu personagem é também feita por uma nipo-brasileira e, ainda que Anna apresente olhos azuis e cabelo louro liso, características que não condizem com a maioria dos brasileiros, ainda assim seu nome, sua roupa e toda a caracterização e identidade contribuem para que o espectador entenda-a como uma brasileira.

Não vemos o mesmo esforço quando se trata de personagens negros, salvo algumas exceções como Afro-Samurai (Okasaki, 1999) e Yasuke (Ronin, 2021), como se os mangakás e estúdios que criam personagens negros não quisessem identificar seus personagens como tal. Entende-se que estes personagens não podem ser “muito negros”, ou seja, não podem apresentar

características fenotípicas indesejáveis, nem sua cultura ou identidade porque isso não seria, de alguma forma, desejável em um quadrinho ou produção. Em outras palavras, conforme já descrito por Fanon (2008), ser preto é ser considerado “selvagem”, logo podemos ter personagens excessivamente morenos, mas que não serão identificados como negros com frequência. Parece haver uma falsa noção estética, tal qual acontecia no Brasil durante o segundo período do romantismo, de que uma pessoa negra com características desejáveis deveria ser, necessariamente, mais clara e com características físicas tipicamente brancas.

Para Hall (2006), não haveria uma “identidade transparente e sem problemas”, mas sim uma identidade que é construída dentro e não fora da representação, nunca estando completa. O autor destaca a necessidade de refletir sobre as identidades culturais afrodescendentes, percebendo que elas são histórias em constante evolução. Isso nos leva a considerar que as identidades negras são moldadas culturalmente, resultado de representações em constante evolução, longe de serem fixas, como será discutido neste trabalho, principalmente acerca dos personagens Avdol e Pucci, no que se refere à evolução das representações das negritudes no mangá.

Ainda para Silva (2021), uma outra hipótese pode ser considerada: ainda que em *Jojo's Bizarre Adventure* existam personagens negros, é evidente que não são maioria em sua narrativa, e um outro motivo poderia ser o fato de que ainda hoje os mangás são, tradicionalmente, total ou quase totalmente artesanais. Para dar pigmentação às peles seria necessário, já que os mangás são majoritariamente em preto e branco, o uso de retículas. Retículas são adesivos plásticos que criam um padrão ou tom de cinza através de pequenos pontos com proximidades variadas, que criam variações de tons e servem para dar ilusão de volume ou “sensação de cor” às imagens (Kinsella⁴ apud Silva, 2021).

Embora o mangá de *Jojo's Bizarre Adventure* possua uma versão colorida digitalmente, o que facilita, em partes, a pigmentação da pele negra, em seu original é perceptível o uso de retículas para pigmentar a pele do personagem

⁴ KINSELLA, S. *Adult Manga: culture and power in contemporary Japanese society*, London: Routledge, 2000.

Avdol (figura 1). Este arco da história se passa no Egito e outros personagens precisam de retículas para pigmentar suas peles, e embora Silva (2021) defina a aplicação como relativamente simples, ela é bastante trabalhosa, uma vez que se corta a retícula usando estilete de precisão e aplica-se sobre a área desejada na página já finalizada com nanquim. Usa-se uma espátula para retirar as bolhas e as pontas soltas da retícula adesiva. Este processo é lento e trabalhoso, de modo que um autor precisaria de um prazo estendido para suas publicações ou do auxílio de assistentes, o que parece apenas ocorrer com autores já consagrados e consolidados no mercado editorial. Isso poderia explicar a ausência de personagens negros em primeiros volumes ou arcos narrativos.

Figura 1 - Avdol com sua pele pigmentada com retículas no mangá em preto e branco, ao lado da imagem pigmentada digitalmente na versão colorida



Fonte: Araki, 2020, v. 1, cap. 2. Acervo das autoras.

2 - Smokey Brown, Muhammad Avdol e os clichês

Observa-se um avanço significativo no que concerne à representatividade negra com o passar dos anos dentro da própria obra de Hirohiko Araki. No contexto de seu segundo arco, intitulado “Battle Tendency” (2022), surge um personagem de ascendência negra, Smokey Brown, cuja representação inicial é permeada por estereótipos e subjacente a uma perspectiva colonialista europeia. Em “Battle Tendency”, sua aparição está restrita ao primeiro capítulo e a alguns quadros pontuais. Sua participação na trama delineia-o como um jovem nova-iorquino negro, batedor de carteiras, que se torna um aliado menor do protagonista Joseph Joestar após tentar roubá-lo; mas é através do olhar de Smokey que

Joseph é apresentado ao público, fazendo às vezes do personagem-narrador neste primeiro momento (figura 2).

Figura 2 - O garoto negro Smokey Brown, após ser salvo dos policiais por Joseph Joestar. É através de seu ponto-de-vista que somos apresentados ao protagonista do arco Battle Tendency



Fonte: Araki, 2022, cap. 1. Acervo das autoras

Ao término do referido arco, especificamente no capítulo 69, evidencia-se uma transformação notável na trajetória de Smokey, agora retratado como um adulto que ascendeu ao cargo de prefeito, o primeiro prefeito negro de sua cidade natal na Geórgia, e que também pode ser visto no velório de Erina Joestar, sugerindo a duradoura amizade com a família do protagonista.

Na ocasião da estreia da terceira parte de Jojo, intitulada "*Stardust Crusaders*", em meados de 1989, é apresentado o personagem aliado Muhammad Avdol. Ele é retratado como um homem de pele negra, ostentando linhas de escarificação no rosto, coques bantu como penteado e utilizando um colar de ouro com o símbolo egípcio *Ankh*. Vestindo uma túnica e um lenço no pescoço característicos dos povos do norte da África, conhecido como *jellabiya*, Avdol é habilidoso na luta com Stands, um atributo sobrenatural que permite a um usuário controlar um avatar com habilidades únicas. Além disso, ele é apresentado como um líder carismático e inteligente, frequentemente arriscando sua própria vida para proteger seus companheiros de jornada. Avdol desempenha um papel central na trama da terceira parte da série, servindo como aliado do protagonista Jotaro Kujo. Sua origem egípcia é evidenciada ao longo da narrativa, e sua habilidade na luta com Stands o torna uma peça fundamental no grupo, frequentemente assumindo o papel de líder.

Uma hipótese para a escolha de uma nacionalidade árabe para o “estrangeiro misterioso” pode encontrar sua explicação no Orientalismo descrito por Edward Said (2007) em seu livro publicado originalmente em 1978. Durante a expansão do colonialismo europeu no século XIX, especialmente pelo Império Britânico, o “Oriente”, principalmente no relacionado às nações árabes, passou a ser retratado pela arte europeia como um lugar “exótico”, “mágico”, refletindo o olhar do colonizador como superior e racional sobre as nações colonizadas como misteriosas e “mágicas”. Existiam, claro, artistas preocupados em retratar estas culturas de forma realista, porém a maioria dos artistas europeus retratava culturas e hábitos de maneira genérica, sem respeitar a individualidade de cada país, agregando o todo não-europeu em uma massa única denominada “o Oriente”.

O personagem encaixa-se também no conceito de "negro mágico", que é um termo derivado de um tropo do cinema e da literatura. O termo, descrito por Kwame Anthony Appiah (*apud* Cusic, 2021) serviria para descrever “uma pessoa negra de coração nobre e bondosa”⁵ cuja sabedoria e poder guiaria o personagem branco, geralmente protagonista, por um determinado obstáculo na trama. Este arquétipo está presente em várias obras de ficção, noas quais um personagem negro possui habilidades mágicas e, geralmente, é retratado como um mentor ou conselheiro para o personagem principal. De acordo com Adilifu Nama (2008), o "negro mágico" é um arquétipo que tem raízes nas tradições culturais africanas, que valorizam a espiritualidade e a conexão com o mundo sobrenatural, descrição que se encaixa perfeitamente em Avdol (figura 3).

⁵ the noble, good-hearted Black man or woman (Cusic, 2021)

Figura 3 - Avdol ensina o protagonista Jotaro a controlar seu Stand através de uma provação.



Fonte: Araki, 2022, v. 1, cap. 3. Acervo das autoras.

Vale ressaltar que embora Avdol, por ser o único personagem negro do elenco principal, se destaque visualmente por suas roupas coloridas, altura e cor de pele, o personagem passaria despercebido entre os outros personagens do arco Stardust, uma vez que o arco se passa no Egito e todos os demais personagens encontrados ali, inclusive os inimigos no estilo “monstro do dia” (vilão dispensável que geralmente aparece em apenas um episódio), possuem cor de pele similar ao de Avdol, porém, assim como ocorre com Avdol, apesar de serem egípcios, possuem as mesmas características físicas dos personagens brancos, sendo o que os identifica como não-branco somente a cor mais escura da pele. Concomitantemente, os vilões que aparecem em cada um dos episódios e que possuem pele negra também se encaixam no arquétipo de “negro mágico”, já que também são usuários de Stand.

Longe de ser exclusividade de Araki, em muitos outros mangás há personagens que se encaixam no arquétipo de “negro mágico”. Por exemplo, no mangá *Naruto* (Kishimoto, 2022) o personagem Killer Bee é um ninja negro que possui habilidades de controle de bestas, uma forma de magia no mundo fictício do anime. Killer Bee serve como um mentor para o personagem principal, Naruto, e o ajuda a aprimorar suas habilidades ninja. Da mesma forma, em *Bleach* (Kubo, 2008), a personagem Yoruichi Shihouin é uma personagem negra com

habilidades mágicas e que também atua como mentora para os personagens principais.

No entanto, é importante notar que a representação do arquétipo "negro mágico" em mangás nem sempre é positiva. Em alguns casos, personagens negros em animês são retratados como exóticos ou caricatos e seu papel é muitas vezes limitado ao de um personagem secundário ou de apoio. Além disso, as representações dos personagens negros em mangás podem perpetuar estereótipos e preconceitos raciais que afetam a forma como as pessoas negras são vistas na sociedade. Allan Kastiro, em seu artigo "The portrayal of black people in manga and anime" (2014), diz que nunca lhe ocorrera que a representação de etnias diferentes feita por mangakás e animadores japoneses pudesse exercer um peso na maneira com que raças e etnias diversas são vistas no Japão. Não obstante, à medida em que lia e assistia mais mangás e animês, começou a perceber como personagens não japoneses (pessoas de cor, especificamente de origem africana) eram desenhados e representados e muitos deles tinham características muito estereotipadas. Isso pode ser visto em seu estilo de vestir, comportamento, padrões de fala e atividades nas quais estão envolvidos, de forma que pareçam, não raramente, exóticos.

Observa-se que,

dentro do universo das histórias em quadrinhos, personagens negros sofrem uma opressão existencial. Os possíveis sentidos de sua presença provocam significados compartilhados, nos quais a linguagem opera um sistema representacional que induz, equivocadamente, o leitor a apreender estéticas negras defeituosas (Hall *apud* Agostinho, 2021, p. 83).

Em síntese, o arquétipo de "negro mágico" é um tema recorrente na ficção, inclusive em animês. Embora esses personagens possam ser positivos e representar uma conexão com tradições culturais africanas, também há exemplos em que a representação desses personagens é limitada ou problemática. Portanto, é importante que a representação de personagens negros em animês e em outras formas de mídia seja examinada crítica e cuidadosamente, a fim de evitar a perpetuação de estereótipos e preconceitos raciais.

Além disso, Avdol também se encaixa no clichê hollywoodiano, presente em vários filmes de horror, nos quais um personagem negro sempre é o primeiro a morrer na trama. O site americano *Black Horror Movies*⁶, referência no assunto, analisou quase mil filmes do gênero e confirmou a tendência de que cerca de um a cada dois negros morreu durante a história, visto mesmo em filmes de grande bilheteria como “Sexta-Feira 13 - Parte 8”, “A Noite dos Mortos Vivos”, “O Iluminado, entre muitos outros”. As produções do site, com mais de 20 anos, deram origem à publicação *The Black Guy Dies First*⁷.

É importante ressaltar ainda que podemos ver um avanço em relação a outros mangás do gênero *shounen* da mesma década, aqueles destinados ao público masculino adolescente, uma vez que no mangá *Dragon Ball* (1985) de Akira Toriyama o personagem Sr. Popo é retratado com sua pele pintada de preto, com lábios grossos e orelhas pontudas. Ele não possui nariz ou dentes e suas feições são muito semelhantes ao *blackface*, forma exagerada com a qual os personagens afro-americanos eram representados, no teatro, por atores brancos que faziam contornos vermelhos exagerados em seus lábios e pintavam suas peles com carvão, deixando-as pretas (figura 4).

Figura 4 - Sr. Popo voando em seu tapete mágico com a personagem Bulma



Fonte: Toriyama, 2012, v. 20, cap. 243. Acervo das autoras.

Se compararmos Sr. Popo com Avdol, por terem algumas semelhanças, como o uso de turbante e pele negra, já notamos uma boa diferença não apenas

⁶ Disponível em: <https://www.blackhorormovies.com/>. Acesso em: 03 mar. 2024.

⁷ COLEMAN, Robin R. Means; HARRIS, Mark H. *The black guy dies first: black horror cinema from Fodder to Oscar*. 10.ed. S&s/Saga Press, 2023.

nos estereótipos raciais, mas também na pigmentação da pele e na representatividade negra nos mangás.

Em contraste com Sr. Popo, que tinha e pele pigmentada com nanquim ao invés das retículas que dão tons de cinza, e da pele colorida de Avdol em *Jojo's Bizarre Adventure*, notamos uma preocupação não em satirizar, mas, sim, representar de fato, uma pessoa de descendência africana, ou o mais próximo dela, já que Sr. Popo não é necessariamente africano, mas um deus semelhante a um gênio, ou *djinn*.

Felizmente, assim como nos quadrinhos, graças às lutas dos movimentos negros e políticas afirmativas observa-se a mudança deste panorama, juntamente com o público que consome estas obras, como se pode ver nos sucessos de público e crítica de filmes dirigidos e protagonizados por negros, como *Corra!* (2017) e *Nós* (2019), do diretor Jordan Peele (Gonçalves et al, 2021). A maneira farsesca com a qual o negro nas mídias era retratado, o secundarismo dos personagens e os estereótipos raciais deixaram de ser aceitos passivamente pelo público, como podemos acompanhar na Parte 6 de *Jojo's Bizarre Adventure: Stone Ocean* (Araki, 2000), no qual um afro-americano em posição social respeitável torna-se um dos vilões mais bem elaborados da saga, e analisado a seguir.

3 - A complexidade de Pucci e outros personagens negros nos anos 2000

Embora não constituam o foco central desta análise, cabe ressaltar a presença de mais dois personagens negros na obra de Hirohiko Araki, os quais se destacam e são deixados de fora da presente discussão em virtude da falta de enfoque atribuída a eles dentro da narrativa, como é o caso de Pocoloco, ou porque a complexidade intrínseca a esses personagens demandaria uma abordagem mais aprofundada, justificando, assim, a elaboração de futuros estudos específicos, sobretudo no que se relaciona à personagem Ermes Costello, uma personagem feminina em um mangá *shounen*, cuja análise pormenorizada será reservada para trabalhos posteriores.

Ermes Costello é a deuteragonista do arco “Stone Ocean” (Araki, 2000). Presa voluntariamente na prisão Green Dolphin, ela busca ali o assassino de sua irmã para poder ter sua vingança. Alia-se a Jolyne Cujoh, protagonista do arco,

recebendo também um Stand após se machucar em um fragmento de uma flecha capaz de despertar Stands em pessoas com potencial para tal.

Esta personagem não apenas é uma mulher forte e experiente com potencial de ser uma usuária de Stand, mas é uma mentora que ensina a Jolyne a rotina e hábitos da cadeia, além de como burlar revistas e esconder itens pessoais e dinheiro dentro da própria pele que se mostra inquebrável diante dos sofrimentos vividos na prisão e das torturas impostas pelo antagonista Pucci, apresentado mais adiante.

A etnia de Ermes Costello permanece inconclusiva (figura 5). Na versão colorida do mangá sua tonalidade de pele é mais escura em comparação com a protagonista e os demais personagens identificados como “brancos”, mas na versão em preto e branco, sua pele não possui pigmentação alguma. Seus cabelos são estilizados de modo a se parecerem com dreadlocks, mas a origem espanhola de seu sobrenome sugere a possibilidade de ela ser de ascendência hispânica, o que é corroborado pelo nome de sua irmã Gloria e seu pai, que é mexicano. Portanto, é inadequado classificá-la como negra; pois suas características fenotípicas não condizem com as de uma pessoa de ascendência negra, junto ao fato de que como veremos mais adiante com Pucci, sua irmã é loira, de olhos azuis e pele branca; em vez disso então, podemos categorizá-la como “não branca”.

Figura 5 - Ermes Costello, deuteragonista do arco "Stone Ocean", cuja etnia é ambígua, mas muitas vezes recebe a leitura racial de uma pessoa negra, junto à protagonista Jolyne Cujoh, nas versões branco-e-preto e colorida.



Fonte: Araki, 2000, cap. 22. Acervo das autoras.

No arco subsequente ao de "Stone Ocean", intitulado "Steel Ball Run" (Araki, 2004), o segundo capítulo do mangá introduz Pocoloco, um fazendeiro afro-americano, filho e neto de escravos libertos, que participa da corrida de cavalos "Steel Ball Run" após uma consulta com uma vidente, que previu um período de grande sorte para ele nos dois meses seguintes. Motivado por essa previsão, Pocoloco decide testar sua sorte na corrida. Aqui, diferentemente do caso de Ermes, é nítido que Pocoloco é um personagem negro, por causa de suas características fenotípicas são mais condizentes com o de uma pessoa negra.

Embora seja um personagem secundário, uma vez que não se envolve diretamente nas tramas dos eventos principais, já que seu foco é ganhar a corrida, Pocoloco também possui a habilidade de usar um *Stand* - conforme revelado na série de mangás, apenas indivíduos extraordinários são capazes de despertar tais poderes. Apesar de seu *Stand* fornecer apenas conselhos sobre como maximizar sua sorte, sem atribuir-lhe nenhum poder combativo, é revelado no arco subsequente, "JoJolion" (Araki, 2011), que Pocoloco foi de fato o vencedor da corrida "Steel Ball Run". Faz-se interessante aqui pontuar que o

autor não constrói Pocoloco como um sujeito apenas sortudo: ele consegue envisionar seus planos de como avançar cada estágio da corrida utilizando conhecimentos sobre cavalos e o terreno a ser percorrido, aplicando de forma concreta os conselhos da entidade nomeada “Hey, ya”, a manifestação visual de seu *Stand*, que lhe aponta as oportunidades para fazer sua própria sorte (figura 6).

Figura 6 - Pocoloco, participante da corrida que dá nome à parte 7 do mangá, “Steel Ball Run”, com a pele composta por retículas na versão em branco-e-preto e ao lado com seu tom de pele colorido digitalmente.



Fonte: Araki, 2004, capítulo 2. Acervo das autoras.

O padre Pucci, introduzido no capítulo 33 da parte 6 de *Jojo's*, “Stone Ocean”, que foi publicado em 2000, é, por sua vez, um personagem bastante complexo. Ao contrário de Avdol, sua representação física não possui significantes que o determinem como alguma etnia negra específica, com exceção da cor da pele e somos informados de sua ascendência, família e história pregressa. De acordo com sua ficha no mangá, Pucci é ítalo-americano, morador da Flórida e tem dois irmãos: uma irmã, Perla, e seu irmão gêmeo Weather Report, que possui pele mais clara e olhos azuis, um caso de gêmeos não-idênticos (fraternos). Cresceu em meio a uma rica família italiana e ingressou no sacerdócio ainda jovem.

Em “Stone Ocean”, podemos ver que Pucci tem ligações com DIO, o vilão de origem britânica da parte 3, “Stardust Crusaders”; portanto, estes segmentos estão profundamente ligados por meio de Pucci, de Jotaro - o antigo protagonista - e sua filha Jolyne. A motivação do sacerdote não consiste em primariamente vingar a morte de DIO, o qual ele adorava como um religioso adora a Deus, e o seguiria em sua causa de alcançar o Paraíso. Como um homem de fé, Pucci admirava a DIO e o via como alguém que apenas desejava atingir a perfeição e a harmonia, a ponto que o vilão encorajava seu crescimento.

Ainda na definição de “negro mágico” de Appiah, muitas vezes este tipo de personagem tem uma moral comparável a um “santo”. Pucci julgava-se um “santo”, de moral irrepreensível e merecedor de seus poderes para manipular o destino e realizar o que ele entendia como um “último milagre”. De fato, o padre atinge um nível de poder com seu *stand* superior ao de um mero santo. Neste caso, no que tange à definição de Appiah (Cusic, 2021), o “negro mágico” relaciona-se com a sua contraparte branca; é exatamente o conceito de dever e justiça advindos da moral cristã, e que seus “poderes” teriam sua fonte na conexão com Deus. Sua moralidade radicada no cristianismo faz com que o dever para com o personagem branco passe por cima das relações étnico-raciais e permite que o personagem negro, de bom grado, ajude sua contraparte a atingir seus objetivos.

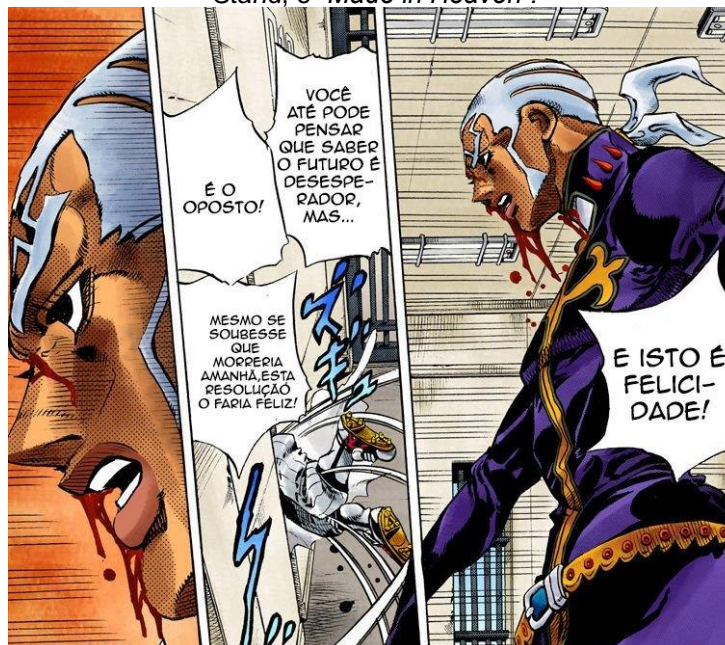
Pucci deseja realizar o objetivo final de DIO: alcançar o conceito cristão do Paraíso, mesmo que pela violência contra quem se interpõe em seu caminho, e acredita piamente que este é um objetivo totalmente plausível, que trará harmonia à humanidade, o que é uma ideia em si, bastante contraditória para um padre. O plano consistiria em “resetar” o universo, em condições que colocariam sob controle a incerteza do Acaso, amenizando a dor e o sofrimento para os seres humanos.

De certa forma, Pucci não se vê como um vilão, mas como um herói da humanidade, ou, no caso, um anti-herói, já que usa métodos não-ortodoxos para alcançar o que deseja (Brombert, 2004, p. 18-20). Assim, a figura do padre em *Jojo's Bizarre Adventure* é frequentemente usada como um símbolo de moralidade e devoção religiosa, mas também pode ser subvertida para criar um personagem complexo e moralmente ambíguo. Sua devoção religiosa é

combinada com uma ambição obsessiva que o leva a buscar um poder inimaginável, independentemente do custo.

Vemos em Pucci desenrolares inesperados de seu comportamento e suas ideias, extremas e contraditórias, bem como em seus momentos de reflexão, monólogos angustiados e maquinações de seus planos (figura 7).

Figura 7 - Sentimentos conflitantes no discurso de Pucci antes de resetar o universo com seu *Stand*, o “*Made in Heaven*”.



Fonte: Araki, 2000, cap. 157)

Desta forma, Muhammad Avdol é um personagem usuário de *Stand* e aliado do protagonista Jotaro Kujo em *Jojo's Bizarre Adventure*, enquanto Padre Pucci é um personagem apresentado na Parte 6 da série, que é o antagonista principal da história, e tem uma motivação intrincada e enraizada em sua fé religiosa.

Devemos, no entanto, ter em mente que, apesar de serem personagens proeminentes, tanto Avdol quanto Pucci não podem ser considerados representantes ideais da diversidade racial. Entretanto, é notável ver personagens negros em lugar de destaque em narrativas de mangás, ainda que não sejam protagonistas. É essencial levar em conta que, no Japão, não existem dados precisos sobre a população negra, já que as estatísticas são baseadas apenas em nacionalidade. Os estrangeiros compõem uma parcela ínfima, representando apenas 1,7% da população japonesa, com a grande maioria sendo nativa (Ramos, 2020).

Ramos (2020) também fornece exemplos elucidativos dessa situação. Em 2015, a modelo Ariana Miyamoto, de ascendência japonesa e afro-americana, nascida e criada no Japão, conquistou o título de Miss Universo Japão, mas ainda assim enfrentou críticas que questionavam sua "japonidade". Em 2019, a renomada tenista de origem nipo-haitiana, Naomi Osaka, foi representada em uma animação de uma famosa marca de macarrão instantâneo com a pele clara, o que gerou controvérsias e obrigou a marca a pedir desculpas publicamente, comprometendo-se a ser mais sensível a questões de representação no futuro.

O autor também relata as preocupações da professora do Instituto de Pesquisa em Ciências Humanas da Universidade de Quioto, Yasuko Takezawa, que destaca a questão racial como um problema na sociedade japonesa. A maioria dos japoneses não têm contato direto com pessoas de ascendência negra. Sua percepção é moldada por meio da mídia, novelas, filmes, celebridades de ascendência africana ou comediantes que fazem imitações estereotipadas. Essa imagem não é desafiada e acaba influenciando a sociedade. A falta de exposição a outras culturas torna a sociedade japonesa menos preparada para lidar com questões raciais, o que se manifesta na representação de negros por meio de estereótipos derivados de filmes de Hollywood ou até mesmo na sua representação com pele mais clara em produções culturais.

Considerações finais

Em conclusão, o arquétipo de "negro mágico" é um tema recorrente na ficção, incluindo em animês. Embora esses personagens possam ser positivos e representar uma conexão com tradições culturais africanas, também há exemplos em que a representação desses personagens é limitada ou problemática. Conforme Chinen (2013), em uma forma de comunicação em massa, como os quadrinhos, é necessário que o leitor identifique rapidamente o personagem retratado, sem a necessidade de explicações adicionais, portanto alguns traços deste podem aparecer excessivamente simplificadas por limitações da produção gráfica, todavia esta estilização pode tocar no limite do ofensivo. A identificação é um aspecto crucial na representação étnica dos

personagens em *Jojo's Bizarre Adventure*, e essa preocupação é especialmente evidente em Pocoloco e Smokey, cujos traços fenotípicos claramente denotam suas identidades como uma pessoa negras, sem deixar margem para dúvidas quanto à sua cor e etnia. No entanto, essa clareza é uma exceção dentro da obra. A ausência de características distintivas relacionadas à etnia em outros personagens gera incerteza e questionamentos sobre sua identidade étnica. Por exemplo, mesmo personagens que se originam de locais inequivocamente africanos, como Avdol, com vestimentas, penteados e acessórios típicos do povo egípcio, podem apresentar uma ausência de traços fenotípicos que remetam à identidade racial, o que pode causar uma sensação de estranhamento. Nesse contexto, a pele e a vestimenta são os únicos elementos que sugerem a identidade racial do personagem, deixando de proporcionar uma identificação clara como indivíduo negro. Essa falta de diferenciação fenotípica entre personagens negros e não negros compromete a representação da identidade negra na obra.

Portanto, é importante que a representação de personagens negros em mangás e em outras formas de mídia seja examinada crítica e cuidadosamente, a fim de evitar a perpetuação de estereótipos e preconceitos raciais, no entanto, é necessário que estes personagens negros sejam de fato representações de pessoas negras, não apenas pessoas de pele negra sob uma estética branca.

Hall (2006) argumenta que as identidades culturais são forjadas por meio da representação, ou seja, da maneira como somos retratados em contextos específicos, tanto para nós mesmos quanto para os outros. Ele salienta que as culturas nacionais são mais do que apenas instituições culturais; elas também englobam símbolos e representações. O autor também enfatiza que uma cultura nacional é essencialmente um sistema de construção de significados que molda nossas ações e nossa autopercepção.

Para ele, as identidades são construídas pela interpretação da ideia de "nação", e essa interpretação é transmitida por meio de histórias e memórias. A identidade nacional, portanto, é uma espécie de "comunidade imaginada". Isso significa que a noção de nação depende da forma como a concebemos e representamos.

Dessa forma, é crucial que formas de mídia amplamente difundidas, como os mangás, incluam representações de pessoas negras. Isso pode promover

empatia e contribuir para combater estereótipos e preconceitos, especialmente em sociedades de raiz eurocêntrica, mas que abrigam diversas identidades além das brancas.

Nesse sentido, considerou-se que a construção de uma narrativa por parte da indústria cultural dialoga com a estrutura social, o que faz com que uma representação de um personagem jamais possa ser compreendida de forma fixa e essencializada, pois sua significação torna-se inseparável da situação concreta em que se realiza. Assim, conseqüentemente, numa sociedade em transformação,

Assim, é importante que publicações de tamanho alcance, como os mangás, tragam representatividade negra para promover a simpatia e a quebra de estereótipos e de preconceitos, em relação aos que nasceram em um contexto eurocêntrico, mas que não são brancos.

Referências bibliográficas

AGOSTINHO, Elbert. Não é um pássaro, nem um avião! É o Jeremias, da Turma da Mônica: um inquérito sobre “poderes” da representação negra, em Maurício de Sousa. In: AGOSTINHO, Elbert (Org.). *Negritude, poderes e heroísmos: estudos sobre representações imaginárias nas histórias em quadrinhos*. Rio de Janeiro: Conexão 7, 2021, p. 126-148. Rio de Janeiro: Conexão 7, 2021. p. 126-148.

ARAKI, Hirohiko. *Jojo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders*. São Paulo: Panini Comics, 2022.

ARAKI, Hirohiko. *Jojo's Bizarre Adventure: Battle Tendency*. São Paulo: Panini Comics, 2020.

ARAKI, Hirohiko. *Jojo's Bizarre Adventure: Jojolion*. Japão: Jump Comics, 2011. 27v.

ARAKI, Hirohiko. *Jojo's Bizarre Adventure: Steel Ball Run*. Japão: Jump Comics, 2004. 24v.

ARAKI, Hirohiko. *Jojo's Bizarre Adventure: Stone Ocean*. Japão: Jump Comics, 2000. 17v.

BROMBERT, Victor. *Em louvor de anti-heróis*. São Paulo: Ateliê, 2002.

CHINEN, NOBUYOSHI. *O papel do negro e o negro no papel: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros*. 2013. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-21082013-155848/>. Acesso em: 21 abr. 2023.

CUSIC, Sydney. The magical Negro trope in literature and film. *NYU Confluence* [site] Publicado em: February,, 20th, 2021. Disponível em <https://confluence.gallatin.nyu.edu/context/interdisciplinary-seminar/the-magical-negro-trope-in-literature-and-film>. Acesso em: 31 jan. 2024.

FANON, Frantz. *Pele negra, máscaras brancas*. Salvador: EDUFBA, 2008.

GALBRAITH, W.P. *The otaku encyclopedia*. Nova Iorque: Kodansha, 2009.

GONÇALVES, Anelise et al. Negros já não são os primeiros a morrer em filmes de terror. *A Folha de S.Paulo*, 1º ago. 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/08/negros-ja-nao-sao-os-primeiros-a-morrer-em-filmes-de-terror.shtml>. Acesso em: 3 set. 2023.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro, Lamparina, 2006.

KASTIRO, Allan. The Portrayal of Black People in Manga and Anime. *Japan Sociology*. 19. out. 2014. Disponível em <https://japansociology.com/2014/10/19/the-portrayal-of-black-people-in-manga-and-anime/>. Acesso em: 26 fev. 2024.

KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. São Paulo: Panini Comics, 2022. v.44.

KUBO, Tite. *Bleach*. São Paulo: Panini Comics, 2008. v. 6.

NA-NARE HANA-NARE. Direção: Koudai Kakimoto. Produção: DMM Pictures. Japão: P.A.Works, 2024.

NAMA, Adilifu. *Super black: American pop culture and black superheroes*. University of Texas Press, 2008.

OKAZAKI, Takashi. *Afro Samurai*. São Paulo: Panini Comics, 1999. v.1.

RAMOS, Ana Paula. Como é ser negro no Japão, país onde 98% da população é nativa. *BBC News Brasil* [site] Publicado em: 18 jul. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-53367241>. Acesso em: 8 set. 2022.

RONIN. Direção: Takeru Sato. Produção: LeSean Thomas. Japão: MAPPA, 2021.

SAID, Edward W. *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SILVA, Michele Delbon. *A representatividade negra no mangá: identidades e representações nos quadrinhos japoneses*. Rio de Janeiro: Conexão 7, 2021.

TORIYAMA, Akira. *Dragon Ball*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

Recebido em: 09.11.2023

Aprovado em: 21.02.2024.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional